

**CETAK TELAPAK TANGAN DAN KAKI
SEBAGAI STRATEGI KREATIF PENCIPTAAN
KARYA SENI RUPA POTRET TOKOH WAYANG**

LAPORAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)



Pengusul :

Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN : 197311072006041002 / 0607117301

Bening Tri Suwasono, S.Sn., M. Sn

NIP/NIDN : 198407022019031006 / 0602078405

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-042.01.2.400903/2019
tanggal 5 Desember 2018

Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)
Nomor:6825/IT6.1/TL/2019

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER 2019**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN KEMAJUAN PENELITIAN KEKARYAAN SENI

- | | |
|---|--|
| 1. Judul Penelitian | : Cetak Telapak Tangan Dan Kaki
Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan
Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang |
| 2. Ketua | |
| a. Nama | : Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn. |
| b. NIP | : 197311072006041002 |
| c. Jabatan Fungsional | : lektor |
| d. Jabatan Struktural | : - |
| e. Fakultas/Jurusan | : Seni Rupa dan Desain/Seni Rupa Murni |
| f. Alamat Institusi | : Jl. KH. Dewantara 19 Surakarta Ketingan
Surakarta |
| g. Telp./Faks/E-mail | : (0271) 647658 / (0271)646175
sofwanzarkasi@gmail.com |
| 3. Anggota | |
| a. Nama Lengkap | : Bening Tri Suwasono, S.Sn., M. Sn |
| b. NIP | : 198407022019031006 |
| c. Jabatan Fungsional | : Asisten Ahli |
| d. Jabatan Struktural | : - |
| e. Fakultas/Jurusan | : Seni Rupa dan Desain/Seni Rupa Murni |
| f. Alamat Institusi | : Jl. KH. Dewantara 19 Surakarta Ketingan
Surakarta |
| g. Telpon/Faks./E-mail | : (0271) 647658 / (0271)646175 |
| 4. Lama Penelitian Artistik
(Penciptaan Seni) keseluruhan | : 6 (enam) bulan, Mei - Oktober 2019 |
| 5. Pembiayaan | : Rp. 18.000.000,-
(Delapan Belas Juta Rupiah) |

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
& Desain ISI Surakarta

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

Surakarta, 20 Oktober 2019

Ketua Peneliti

Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn.
NIP: 197311072006041002

Menyetujui
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. Slamet M. Hum
NIP. 196705271993031002

ABSTRAK

Penelitian artistik yang mengambil judul *Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang*, tahun 2019 oleh Much. Sofwan Zarkasi dan Bening Tri Suwasono ini, didasari adanya peluang yang ada terkait kreatifitas dan eksperimentasi pada karya seni rupa yang memanfaatkan teknik cetak mencetak. Salah satunya adalah menciptakan karya seni grafis *mono print* dengan proses cetak *primitive* memanfaatkan telapak tangan dan tapak kaki, untuk memunculkan gambar tokoh wayang pada permukaan kanvas atau kertas. Maka penelitian ini bertujuan untuk membuka peluang selebar-lebarnya terkait kreatifitas pada karya seni rupa cetak mencetak. Metode yang diterapkan dalam penelitian artistik berupa penciptaan karya ini adalah metode penciptaan dari L.H. Chapman yang membagi tiga tahapan dalam proses penciptaan, yaitu 1) Menemukan Gagasan, 2) Menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, 3) visualisasi pada media. Eksperimentasi pada proses penciptaan ini adalah teknik cetak telapak tangan dan tapak kaki pada permukaan kanvas atau kertas, yang hasilnya adalah karya seni garfis *monoprint* berupa cetakan gambar yang memiliki karakter unik yaitu munculnya bentuk cetakan tangan atau tapak kaki yang di dalamnya terdapat gambar potret tokoh wayang. Diharapkan *Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang* yang berdimensi tradisi ini bisa memberi keragaman inovasi baik teknik maupun bentuk pada perkembangan karya seni rupa terutama seni cetak mencetak.

Kata kunci: Cetak, Telapak, Tangan, Kaki, Seni Rupa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, atas semua berkahnya, sehingga penelitian artistik yang mengambil judul *Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang*, ini dapat diselesaikan.

Saya ucapkan juga banyak terimakasih kepada pihak LPPMPP ISI Surakarta dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu terselesaikannya penelitian artistik ini.

Semoga laporan penelitian artistik ini dapat menambah wahana keilmuan di bidang seni dan budaya pada khususnya serta bidang pendidikan pada umumnya.

Surakarta, 20 Oktober 2019

Penulis

DAFTAR ISI

1. JUDUL PENELITIAN.....	i
2. HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
3. ABSTRAK.....	iii
4. KATA PENGANTAR.....	iv
5. DAFTAR ISI.....	v
6. DAFTAR GAMBAR.....	vi
7. BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penelitian Artistik.....	3
C. Tujuan Penelitian Artistik.....	3
8. BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
9. BAB III METODE PENELITIAN.....	14
A. Pendekatan.....	14
B. Langkah-langkah Penelitian.....	14
- Menemukan Gagasan.....	14
- Menyempurnakan, Mengembangkan dan Memantapkan Gagasan.....	16
- Visualisasi Pada Media.....	25
10. BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	33
11. BAB V PENUTUP.....	37
A. Luaran Penelitian Artistik.....	37
B. Kesimpulan.....	37
12. DAFTAR SUMBER.....	39
13. LAMPIRAN.....	40

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1, Karya Fitriani.....	5
2. Gambar 2 Visual cetak gambar telapak tangan pada Goa di Sulawesi	6
3. Gambar 3 Gambar anak sedang mencetak telapak tangan pada dinding.....	6
4. Gambar 4 Gambar Animal Zoo#1.....	7
5. Gambar 5. Gambar Animal Zoo#2.....	7
6. Gambar 6 Cetak Telapak tangan	8
7. Gambar 7 Judul “cakil in action” karya seni grafis digital printing.....	9
8. Gambar 8 Judul “Fighting” karya seni grafis hot print	10
9. Gambar 9 Prototype mainan odong-odong sebagai media edukasi.....	11
10. Gambar 10 karya seni rupa wayang beber menggunakan teknik .kolase.....	11
11. Gambar 11 Abstraksi figur Semar dan Petruk.....	12
12. Gambar 12 Bujang ganong #1.....	13
13. Gambar 13 Materi gambar percobaan cat yang kurang minyak pengencernya.....	17
14. Gambar 14 Hasil cetakan percobaan cat yang kurang minyak pengencernya.....	17
15. Gambar 15 Hasil cetakan percobaan figur utuh tokoh wayang.....	18
16. Gambar 16 percobaan ukuran gambar potret wajah tokoh wayang.....	18
17. Gambar 17 Panakawan Semar, Gareng, Petruk, Bagong	19
18. Gambar 18 Dasamuko.....	20
19. Gambar 19 Cat Minyak	21
20. Gambar 20 Kuas ukuran 1, 3 dan 5.....	21
21. Gambar 21 Kain.....	22
22. Gambar 22 Palet.....	22
23. Gambar 23 Minyak pengencer cat lukis.....	23
24. Gambar 24 Telapak tangan.....	23
25. Gambar 25 Kertas gambar.....	24
26. Gambar 26 kanvas	24
27. Gambar 27 Membuat sketsa potret tokoh pewauangan dengan warna putih.....	25
28. Gambar 28 Membuat sketsa potret tokoh pewauangan dengan warna hitam.....	26
29. Gambar 29 Blok warna kulit potret tokoh wayang 1.....	26
30. Gambar 30 Blok warna kulit potret tokoh wayang 2.....	27
31. Gambar 31 Blok warna kulit potret tokoh wayang 3.....	27
32. Gambar 32 Blok warna kulit potret tokoh wayang 4	28
33. Gambar 33 Blok warna kulit potret tokoh wayang 5.....	28
34. Gambar 34. Gambar telapak tangan yang sudah siap untuk proses pencetakan pada Kanvas atau kertas.....	29
35. Gambar 35. Gambar proses telapak tangan dicetakkan pada kanvas atau kertas	29
36. Gambar 36. Hasil pencetakan pada kanvas gambar Dasamuko.....	30
37. Gambar 37. Hasil pencetakan pada kanvas gambar Semar, gareng, Bagong.....	30
38. Gambar 38. Hasil pencetakan pada kanvas gambar Semar dan Petruk.....	31
39. Gambar 39. Hasil pencetakan pada kanvas gambar Bagong dan Gareng.....	31
40. Gambar 40, Karya cetak telapak tangan bergambar potret tokoh wayang Dasamuko.....	33
41. Gambar 41. Karya cetak telapak tangan bergambar potret wayang Semar, Gareng, Bagong.....	34
42. Gambar 42. Karya cetak telapak tangan bergambar potret tokoh wayang Semar dan Petruk.....	35
43. Gambar 43. Karya cetak telapak kaki bergambar potret tokoh wayang Gareng dan Bagong.....	36

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan seni cetak mencetak sebagai salah satu bagian dari seni *fine art*, yang mengedepankan kebutuhan berkreasi seni muncul dari dalam diri seniman, telah mengalami banyak perkembangan, baik dari segi bentuk teknik dan media. Meskipun salah satu karakter seni cetak adalah bersifat bisa diperbanyak atau duplikasi, namun bisa juga bersifat *mono print*, yang memanfaatkan sistem cetak menghasilkan satu cetakan dan tidak bersifat duplikasi.

Seni cetak mencetak yang berkembang sekarang telah membuka peluang terbukanya ide-ide kreatif terkait bentuk, teknik dan media yang digunakan dalam berkarya seni. Pada penelitian artistik ini, ingin memanfaatkan apa yang sudah diberikan oleh Allah SWT, yaitu anggota badan yang sempurna, tepatnya telapak tangan dan tapak kaki sebagai media cetak yang menghasilkan karakter unik dalam visual hasil cetaknya. Cetak telapak tangan dan kaki sendiri merupakan teknik cetak primitive yang mana sudah dilakukan oleh orang-orang primitive yaitu orang pra sejarah ketika mengekspresikan sesuatu pada dinding-dinding goa atau batu.

Di tengah-tengah arus globalisasi yang sukar sekali dihadap, muncu beberapa kecenderungan untuk menemukan kembali *Indonesian Haritage* sebagai pola pengakuan jati diri dan refleksi identitas pribadi bangsa Indonesia. Untuk menjawab hal tersebut pilihan potret tokoh wayang sebagai visual gambar pada cetakan telapak tangan dan kaki, menjadi keunikan sendiri, sebab karya seni cetak

ini menjadi karya seni rupa yang tidak meninggalkan dimensi seni tradisi yang bernuansa Indonesia.

Maka melalui anggota badan yaitu telapak tangan dan kaki sebagai media cetak ini dilakukan eksperimentasi terkait teknik, media, maupun bentuk karya seni rupa yang diciptakan. Cetak telapak tangan dan kaki memiliki karakter berupa adanya cetakan lima jari yang memiliki ruas-ruas, kemudian garis-garis tangan akan tetap tampak dan menjadi karakter visual yang unik. Begitupun telapak kaki, yang memiliki bentuk yang khas dengan bidang oval tapak kaki dan jari-jari pendek di ujungnya.

Pada penelitian artistik ini telapak tangan dan telapak kaki dilukis wajah tokoh wayang secara manual dengan menggunakan cat minyak, dan kemudian setelah lukisan pada telapak tangan dan kaki selesai kemudian dicetak atau di *stamp* kan pada permukaan media kanvas atau kertas, dengan ditekan pelan-pelan agar semua permukaan telapak tangan atau kaki yang dilukis dapat tercetak seluruhnya pada media.

Berdasarkan hal tersebut penelitian penciptaan artistik kali ini mengambil judul *Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang*. Karya inovasi seni rupa memanfaatkan media telapak tangan dan kaki dan hasilnya *mono print* potret tokoh wayang dalam telapak tangan atau kaki ini diharapkan dapat menjadi pengkayaan nilai artistik baik dari segi teknik dan bentuk dalam karya seni cetak mencetak.

B. Rumusan Penelitian Artistik

1. Bagaimana konsep penelitian artistik dari Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang?
2. Bagaimana proses penelitian artistik dari Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang?
3. Bagaimana bentuk karya hasil penelitian artistik dari Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang?

C. Tujuan Penelitian Artistik

Tujuan khusus dari penelitian yang mengambil judul “*Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang*”, adalah melakukan penelitian artistik melalui proses menciptakan karya seni cetak atau seni grafis *monoprint*, yang memanfaatkan telapak tangan dan telapak kaki sebagai media cetak visual berupa potret tokoh wayang pada permukaan kanvas atau kertas.

Diharapkan hasil penelitian ini mampu menginspirasi seniman atau perupa untuk selalu berkarya dan bereksperimentasi menghasilkan karya-karya seninya yang kreatif, sehingga perkembangan karya seni rupa semakin kaya dan berkembang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Berkaitan dengan penelitian atau tulisan tentang seni cetak memanfaatkan telapak tangan dan kaki ini secara khusus belum ada yang ada adalah beberapa tulisan yang menginformasikan metode pembelajaran kreatifitas kepada anak salah satunya lewat seni cetak memanfaatkan tangan, dan beberapa alat bahan lainnya seperti pelepah pisang, daun. Contohnya adalah tulisan skripsi saudara Bernadeta Retno Muninggar dalam rangka memperoleh gelar sarjana dari Universitas Negeri Yogyakarta, pada tahun 2014 yang berjudul “*Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Mencetak Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi Caturharjo Ngaglik, Caturharjo, Sleman*”. Hasil skripsi tersebut menginformasikan beberapa metode pendidikan untuk memunculkan daya kreatif anak usia dini melalui berkarya seni rupa. Diinformasikan dalam tulisan tersebut tepatnya halaman 31 dan 32, bahwa salah satu metode berkarya seni rupa adalah melauai teknik cetak menggunakan daun, pelepah pohon pisang bahkan tangan mereka sendiri.

Kemudian berkaitan dengan karya seni yang memanfaatkan cetak tangan atau anggota tubuh, juga sudah ada beberapa salah satunya adalah yang dilakukan Ibu Fitriani, di Makasar yang khusus membuka bisnis karya seni berupa cetak tangan dan kaki bayi untuk mengabadikan momentum tumbuh kembangnya anak waktu kecil yang unik. Namun cetakan tangan dan kaki tersebut dalam bentuk tiga dimensi, yang dicetak memanfaatkan bahan jelly powder yang terbuat dari bahan rumput laut, jadi tidak berbahaya bagi kulit bayi, atau anak-anak.



Gambar 1. Karya Fitriani, download file oleh Zarkasi 2019
dari <https://www.merdeka.com/uang/ide-kreatif-fitriani-bisnis-pembuatan-replika-kaki-tangan-bayi.html>.

Memang teknik cetak tangan ini dalam bentuk karya seni, sudah ada beberapa, kebanyakan teknik ini diajarkan sebagai teknik kreatif dalam teknik dasar seni rupa. Karya-karya yang dihasilkan dengan teknik cetak tangan inipun kebanyakan dalam bentuk abstrak atau mendekati bentuk tertentu.

Adapun beberapa karya seni rupa yang pernah dibuat terkait pemanfaatan tangan sebagai media kreatif cetak adalah sudah ada sejak zaman pra sejarah, dengan cara mencetak bentuk tangan pada gua-gua, salah satunya yang pernah ada yaitu di Pulau Sulawesi. Gambar bentuk tangan yang seperti disemburkan warna pada telapak tangan yang ditempelkan pada dinding batu goa.

Pada gambar-gambar prasejarah tersebut bentuknya adalah hanya sekedar bentuk tangan warna-warni, yang mungkin menyimbolkan sesuatu kepercayaan pada masa itu sebagai bentuk ritual atau kebutuhan lainnya.



Gambar 2. Visual cetak gambar telapak tangan pada Goa di Sulawesi pada masa prasejarah, download file oleh Zarkasi 2019 dari <httpswww.suara.comtekno20171229193426> karya-seni-purba-di-sulawesi-dan-seniman-paling-awal-di-duniautm_campaign=popupnews

Kemudian karya seni yang memanfaatkan telapak tangan sebagai medianya ini juga sering digunakan sebagai materi pembelajaran pada pembelajaran anak-anak di sekolah. Baik dalam kelas-kelas maupun dalam tulisan online, seperti dalam blok pendidikan parenting yang ditulis oleh Ibu Yeni Sovia pada <https://www.yenisovia.com/2017/11/cara-membuat-dan-bermain-finger-painting.html>.



Gambar 3. Gambar anak sedang mencetakkan telapak tangan pada dinding, copy file oleh Zarkasi 2019 pada <https://www.yenisovia.com/2017/11/cara-membuat-dan-bermain-finger-painting.html>.



Gambar 4. Gambar Animal Zoo#1, copy file oleh Zarkasi 2019 pada <https://www.yenisovia.com/2017/11/cara-membuat-dan-bermain-finger-painting.html>.



Gambar 5. Gambar Animal Zoo#2, copy file oleh Zarkasi 2019 pada <https://www.yenisovia.com/2017/11/cara-membuat-dan-bermain-finger-painting.html>.

Kemudian selain itu juga ada beberapa karya abstrak seni rupa yang memanfaatkan telapak tangan sebagai media kreatifnya, dengan mencetakkan telapak tangan yang sudah diberi cat warna-warni ke media gambar.



Gambar 6. Cetak Telapak tangan, copy file oleh Zarkasi 2019 pada <http://pixabay.com/id/photo/telapak-tangan-anda-pameran-1309160>

Beberapa contoh karya yang memanfaatkan telapak tangan sebagai media cetak tersebut kebanyakan masih dalam bentuk abstrak dan beberapa masih pada kebutuhan untuk pendidikan. Pada penelitian artistik ini yang dimunculkan adalah potret tokoh wayang sebagai pilihan obyek visual yang dilukiskan pada tangan dan dicetakkan pada kanvas atau kertas.

Potret tokoh wayang dipilih sebagai proses keberlanjutan penggunaan karakter visual dalam seni tradisi khususnya wayang dalam beberapa penelitian yang sudah dilakukan. Pada tahun 2007, peneliti melakukan penelitian ke karya seni dengan judul penelitian ” FigurWayang Purwa dan Wayang Wong Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan TeknikKomputer” yang

menghasilkan karya *digital printing* dengan menampilkan visual tokoh atau figur-figur dalam wayang Purwo. Pada tahun tersebut karya seni grafis dengan teknik cetak digital masih jarang, padahal proses yang berbau digital sedang naik daun dan disukai anak muda. Penelitian tersebut juga memiliki tujuan yang salah satunya sebagai *stimulus*, bagi remaja untuk tertarik mengenal pewayangan.



Gambar 7. Judul “cakil in action” karya seni grafis digital printing, karya Much. Sofwan Zarkasi pada penelitian penciptaan karya dengan judul “Figur Wayang Purwa dan Wayang Wong Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Komputer” tahun 2007. Di copy file oleh Zarkasi 2019

Penelitian ke karya seni grafis yang peneliti lakukan selanjutnya adalah pada tahun 2008 dengan mengambil judul “Studi Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan Teknik Hot Print Di Atas Kaca”. Penelitian tersebut menghasilkan karya seni grafis diatas kaca dengan teknik *hot print*, yaitu proses menrasfer gambar

dengan sistem atau alat pemanas, menggunakan tinta *sublim*. Selain teknik hot print, penelitian ini juga menampilkan karya seni grafis di atas kaca yang memiliki kesan tiga dimensi karena terdiri dari kaca yang berlapis lebih dari satu sesuai dengan efek dimensi yang ingin dimunculkan.



Gambar 8. Judul “Fighting” karya seni grafis hot print, karya Much. Sofwan Zarkasi pada penelitian penciptaan karya dengan judul “Studi Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan Teknik Hot Print di Atas Kaca” tahun 2008. Di copy file oleh Zarkasi 2019

Kemudia pada tahun 2010, peneliti juga menjadi anggota pada penelitian karya hibah bersaing yang berjudul “Perancangan Mainan “Odong-Odong” Sebagai Media Edukasi Tradisi Lokal Untuk Anak Usia 1- 5 Tahun”. Penelitian tersebut juga memilih tokoh pewayangan yang digunakan sebagai subyek visual dalam penciptaan mainan odong-odong sebagai media edukasi tersebut, yaitu tokoh Punokawan.



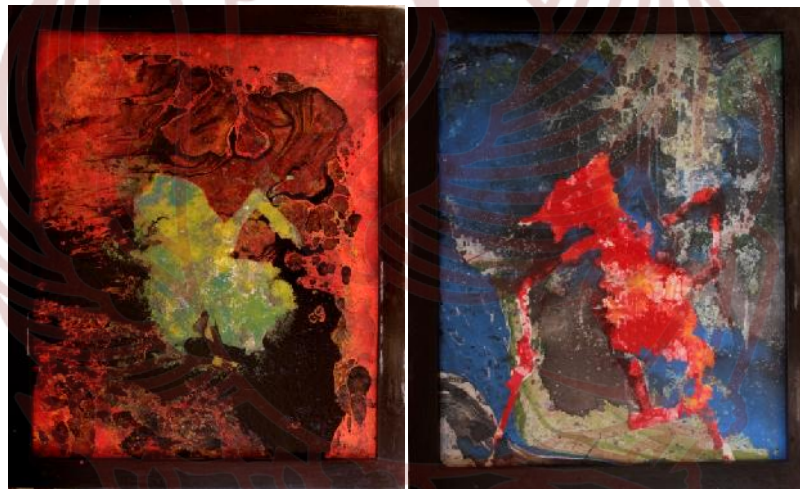
Gambar 9 Prototype mainan odong-odong sebagai media edukasi jadi
Di copy file oleh Zarkasi 2019

Penelitian selanjutnya yang mengangkat obyek Wayang adalah pada tahun 2011, yang mengambil judul "Studi Penciptaan Karya Seni Rupa Wayang Beber Menggunakan Teknik Kolase dengan Memanfaatkan Koran Bekas." Penelitian karya seni tersebut mengambil obyek visual cerita wayang beber cerita Panji Asmoro bnanun dan Dewi Sekar Taji.



Gambar 10. karya seni rupa wayang beber menggunakan teknik kolase dengan memanfaatkan kertas koran bekas pada kanvas.
Di copy file oleh Zarkasi 2019

Penelitian selanjutnya yang pernah dilakukan dengan mengambil wayang sebagai obyek visual adalah pada tahun 2017, yaitu penelitian artistik yang mengambil judul "Penciptaan Karya Seni Grafis Mono Print Abstraksi Figur Punokawan dengan Teknik STENLING (Menggabungkan Teknik Stencil dan Teknik Marbling)." Penelitian artistik tersebut hasilnya berupa karya seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan karakter kerja dalam sistem seni grafis, yaitu teknik stensil dan teknik marbling, yang digabungkan dalam membentuk visual abstraksi tokoh wayang Punokawan.



Gambar 11. Abstraksi figur Semar dan Petruk. Di copy file oleh Zarkasi 2019

Pada tahun 2018, peneliti juga melanjutkan penelitian artistik dengan mengambil visual wayang sebagai pilihan obyek visualnya, yaitu dengan judul penelitian "Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik). Pada penelitian teknik CBT ini hasilnya adalah prototype karya seni rupa dua dimensi berupa abstraksi bentuk atau figur tokoh pewayangan dengan aristika karakter cetakan dari tarikan benang yang diberi warna.



Gambar 12. Bujang ganong #1 dengan media kertas.
Di copy file oleh Zarkasi 2019

Beberapa referensi penelitian yang tersebut di atas, menunjukkan bahwa belum ada yang memanfaatkan media cetak telapak tangan atau kaki untuk digunakan sebagai media kreatif dalam penciptaan karya seni cetak *mono print*. Meskipun teknik yang digunakan adalah memanfaatkan teknik atau konsep garap yang pernah ada dalam penciptaan karya seni rupa yaitu teknik cetak tangan, namun hasil yang dihasilkan pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengkayaan teknik dalam penciptaan karya seni seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan konsep dalam garap seni cetak.

Adapun beberapa potret tokoh pewayangan yang menarik dan rencana yang akan dibuat diantaranya adalah, potret tokoh wayang dari kelompok yang memiliki penggambaran sifat yang tidak baik, salah satunya adalah raksasa. Kemudian potret tokoh wayang dari kelompok yang memiliki penggambaran sifat baik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan

Seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang penelitian ini bahwa penelitian artistik ini akan menciptakan karya seni cetak memanfaatkan telapak tangan dan telapak kaki sebagai strategi kreatif penciptaan karya seni rupa potret tokoh wayang yang hasilnya adalah mono print potret tokoh pewayangan, maka penelitian artistik ini melakukan beberapa tahapan riset berupa riset etik, emik dan kreasi artistik, menggunakan teori L.H. Chapman yang dikutip Humar Sahman, 1993, dalam bukunya *Mengenal Dunia Seni Rupa*, yang menjelaskan tahapan dalam proses penciptaan karya yaitu: tahap pertama, upaya menemukan gagasan, yaitu bagaimana upaya seniman dalam mencari sumber inspirasi yang nantinya berhubungan dengan ide atau gagasan berkaryanya. Tahap ke dua, tahap menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, yaitu bagaimana seniman menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awalnya yang dalam hal ini nanti berhubungan dengan pencarian bentuk, pilihan medium, alat, bahan dan teknik. Tahap ke tiga, adalah tahap visualisasi ke dalam media yaitu bagaimana seniman memvisualisasikannya ke dalam media.

B. Langkah-Langkah Penelitian

1. Menemukan Gagasan

Proses menemukan gagasan adalah bagaimana penelitian artistik ini mencari sumber inspirasi untuk penciptaan karya. Sumber inspirasi tersebut digali

dari sesuatu yang menyentuh batin yaitu terkait inovasi karya seni grafis dan bentuk visual yang berdimensi tradisi yaitu wayang Purwo. Dalam rangka mendekati sumber inspirasi tersebut penelitian ini melakukan beberapa pengamatan yaitu :

a. Pada beberapa karya Seni Grafis

Kegiatan yang dilakukan adalah melihat dan mengamati beberapa karya seni rupa yang berbasis seni grafis atau seni cetak yang pernah ada dan untuk melihat potensi-otensi pengembangan yang perlu untuk dilakukan dan dicoba dalam upaya menciptakan karya seni rupa terutama seni cetak yang inovatif. Beberapa karya yang dilihat adalah pada beberapa pameran seni grafis yang berlangsung di Balai Soedjadmoko Surakarta, seperti Pameran karya seni grafis pemenang kompetisi Trienal Seni Grafis IndonesiaV, kemudian pameran Tugas Akhir mahasiswa ISI Surakarta,. karya-karya mahasiswa program studi seni grafis di kampus ISI Surakarta. Pengamatan juga dilakukan pada beberapa katalog pameran yang mempresentasikan karya seni grafis. Adapun hasilnya adalah kebanyakan karya grafis yang dibuat sampai pada karya akhir TA nya adalah masih konvensional, yaitu *relief print* (cetak tinggi) yaitu; teknik cukil *hardboard* dan *lino*, kemudian *Intaglio* (cetak dalam) yaitu *etsa*, *dry point*, kemudian Silk Screen (cetak saring/sablon), dan campuran antara *intaglio* dan *silk screen*, maupun *stencil*. Karya yang memanfaatkan *hand print* belum ada, masih hanya sebatas utk kegiatan metode pendidikan pada anak.

b. Pada bentuk tokoh Wayang Purwo

Mendekati sumber inspirasi pada bentuk tokoh wayang Purwo, adalah untuk

mencari bentuk dari tokoh yang bisa mewakili inspirasi karya yang mengangkat dimensi tradisi dari karakter tokoh pewayangan. Pengamatan bentuk tokoh wayang dilakukan pada beberapa wayang kulit purwo yang dilihat melalui buku tentang wayang, salah satunya buku dari penulis Agus Ahmadi yang berjudul "Kriya Wayang Kulit Purwa". Selain dari buku juga melihat mendekati sumber inspirasi berupa bentuk tokoh pewayangan dari internet, diantaranya adalah Wajah tokoh wayang Dosomuko, Tokoh Punokawan.

2. Menyempurnakan, Mengembangkan dan Memantapkan Gagasan Awal

a. Eksperimentasi Melalui Studi Visual Dan Teknik

Pada proses ini, dilakukan beberapa eksperimentasi berkenaan dengan bentuk dan ukuran tokoh pewayangan yang digambar pada telapak tangan dan teknik terkait alat dan bahan yang digunakan. Penelitian artistic ini memilih menggunakan cat minyak sebagai mediumnya, mengingat proses pembuatan gambar pada tangan memerlukan waktu, sehingga perlu cat atau medium yang tidak mudah kering. Cat minyak ini juga sangat cocok untuk proses yang memanfaatkan teknik cetak tangan ini. Beberapa percobaan eksperimen yang dilakukan ditemukan catatan yaitu ;

- Pada waktu proses membuat gambar pada telapak tangan penggunaan cat minyaknya harus menggunakan pengencer minyak yang cukup, sebab bila terlalu kering akan sulit dicetak. Atau gambar tidak bisa tercetak pada medium kanvas dengan baik. Hasil cetakan tidak bisa rata.



Gambar 13. Materi gambar percobaan cat yang kurang minyak pengencernya



Gambar 14. Hasil cetakan percobaan cat yang kurang minyak pengencernya

- untuk proses pembuatan gambar pada telapak tangan, lebih difokuskan pada wajah tokoh wayang, sebab bila yang digambar satu tubuh wayang, maka bentuk tokoh wayang tampak terlalu kecil dan tidak bagus untuk komposisi visualnya.



Gambar 15. Hasil cetakan percobaan figur utuh tokoh wayang

- Penggambaran potret tokoh wayang dan telapak tangan lebih baik fokus pada wajah tidak utuh sebab media telapak tangan lebih membantu secara bentuk dan ukuran hanya untuk potret wajah tokoh wayang



Gambar 16. Percobaan ukuran gambar potret wajah tokoh wayang

b. Merubah Kebiasaan Kerja

Pada proses penelitian artistic ini, ada sesuatu yang dihadirkan yaitu bila biasanya dalam karya seni grafis mencetak menggunakan medium atau master gambar cetak yang biasa digunakan dalam berkarya seni grafis seperti, hardboar, lino, silk screen, logam, maka pada penelitian artistic ini memanfaatkan telapak tangan sebagai medium gambar dan master cetaknya.

c. Menelusuri Makna dan Simbolik.

Pemilihan tokoh wayang sebagai subyek visual dalam penelitian artistik, karena keinginan untuk memunculkan karya-karya yang berdimensi tradisi Indonesia dalam setiap karya seni rupa, terutama karya seni grafis. Bentuk potret tokoh Punokawan dipilih karena dalam cerita pewayangan Purwo, tokoh Punokawan (Semar, Gareng, Petruk dan Bagong) memang hanya ada dalam cerita wayang di Indonesia. Tokoh Punokawan sendiri memiliki makna dalam bentuk dan keberadaannya sebagai bagian gambaran dari tuntunan dalam lakon pewayangan.



Gambar 17 Panakawan
Semar, Gareng, Petruk, Bagong dalam laporan penelitian zarkasi
Copy file oleh zarkasi, 2019

Punakawan itu berasal dari kata-kata Puna dan Kawan. Puna berarti susah; sedangkan kawan berarti kanca, teman atau saudara. Jadi arti

Punakawan itu juga bisa diterjemahkan teman/saudara di kala susah. Ada penafsiran lain dari kata-kata Punakawan. Puna bisa juga disebut Pana yang berarti terang, sedangkan kawan berarti teman atau saudara. Jadi penafsiran lain dari arti kata Punakawan adalah teman atau saudara yang mengajak ke jalan yang terang.¹

Tokoh lainnya seperti tokoh raksasa Prabu Dasamuka dalam pewayangan dianggap sebagai lambang angkara murka, serakah, tamak, sekaligus lambang sifat ulet dalam mengejar cita-cita. Untuk mengejar keinginannya, selain ulet dan gigih, ia juga sering menghalalkan segala cara². makna gambaran orang yang berkuasa namun bertindak angkuh, sombong. Antara tokoh Punokawan dan Dasamuka dan beberapa tokoh raksasa dalam penelitian artistic ini selain dipilih karena bentuknya yang khas Indonesia namun juga sebagai penggambaran dan tuntunan antara sifat baik dan buruk.



Gambar 18 Dasamuko unduh oleh zarkasi 2019 dalam
<http://teguhrahardjo.blogspot.com/2010/05/dasamuka-prabu-dasamuka-dalam.html>

¹Yokimirantiyo “ Mengenal Karakter Tokoh Punakawan” copy oleh zarkasi 2019 dalam penelitian Zarkasi

²Teguhrahardjo “ Dasamuko,” unduh oleh zarkasi 2019 dalam
<http://teguhrahardjo.blogspot.com/dasamuka-prabu-dasamuka-dalam.html>

d. Mempertimbangkan Tujuan dan Sarana

Berkaitan dengan tujuan penelitian artistik ini adalah menciptakan karya seni grafis yang memanfaatkan telapak tangan dan kaki guna menghasilkan cetakan potret tokoh pewayangan, maka penelitian ini menggunakan beberapa alat dan bahan yang digunakan antara lain :

1) Cat Minyak



Gambar 19. Cat Minyak

Menggunakan Cat minyak karena proses penelitian artistik ini memerlukan medium cat yang tidak mudah kering dan bisa dicetakkan pada media kanvas atau kertas. Cat minyak juga memiliki sifat mudah menempel.

2) Kuas ukuran 1,3 dan 5 untuk cat minyak



Gambar 20. Kuas ukuran 1, 3 dan 5

Penggunaan kuas cat minyak ukuran kecil dan menengah karena untuk penggarapan detil dari gambar potret tokoh wayang pada telapak tangan ini memerlukan kuas yang kecil utk detil dan kuas ukuran 3 dan 5 untuk blok warna.

3) Kain



Gambar 21. Kain

Kain Perca digunakan untuk membersihkan kuas yang terkena cat.

4) Palet tempat cat



Gambar 22. Palet

Palet digunakan untuk tempat menyampur atau untuk tempat cat yang disiapkan untuk mewarna gambar.

5) Minyak cat (untuk pengencer cat)



Gambar 23. Minyak pengencer cat lukis

Minyak cat sangat berperan dalam mengencerkan cat yang digunakan menggambar potret tokoh wayang pada telapak tangan, yang memerlukan selalu dalam kondisi basah, tidak kering.

6) Telapak tangan dan telapak kaki



Gambar 24. Telapak tangan

Telapak tangan dan kaki sebagai medium gambar untuk membuat master cetakan

7) Kertas gambar dan kanvas



Gambar 25. Kertas gambar

8) Kanvas



Gambar 26 . kanvas

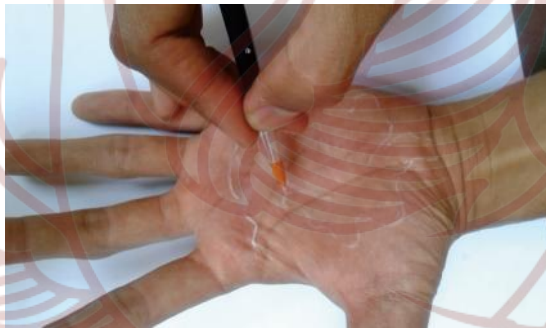
Kanvas sebagai media tempat cetakan telapak tangan dan kaki yang bergambar potret tokoh pewayanagn.

3. Visualisasi pada Media

Ketika gagasan sudah ditemukan dan dilakukan penyempurnaan, serta pengembangan dalam bentuk studi visual terkait makna dan simbol yang akan dimunculkan, kemudian pilihan terhadap media juga dilakukan yang semuanya disesuaikan dengan gagasan awal dari apa yang diinginkan, langkah proses penciptaan selanjutnya adalah visualisasi apa yang sudah direncanakan dan ditemukan tersebut kepada media pilihan.

a. Pembentukan

1) Membuat sket



Gambar 27. Membuat sketsa potret tokoh wayang dengan warna putih

Pertama sketsa potret tokoh wayang digambar pada telapak tangan dengan menggunakan cat minyak secara tipis, bisa menggunakan cat yang berwarna ringan putih atau kuning untuk menentukan komposisi proporsi gambar dengan lebar telapak tangan. Baru kemudian diulang dengan warna hitam. Namun bila memang sudah yakin perencanaan proporsi dan komposisi gambar pada telapak tangan, maka sket gambar bisa langsung menggunakan warna hitam.

Adapun cat warna hitam dipilih untuk membuat sket awal karena cat minyak ini bersifat tidak mudah kering, jadi agak sulit ketika melakukan proses

outline bentuk diakhir dengan sistim menumpuk cat ketika sama-sama basah. Garis outline bentuk hitam bila ditumpukkan pada warna latarbelakang tidak maksimal arena akan bercampur dengan warna sebelumnya. Namun di akhir proses nanti pendetilan outline garis hitam tetap dilakukan untuk proses merapikan bentuk dan karakter.



Gambar 28. Membuat sketsa potret tokoh wayang dengan warna hitam

2) Mewarna gambar

Langkah selanjutnya adalah mewarnai gambar sesuai dengan warna-warna dalam perwajahnya, yaitu mulai dengan pengeblokan dengan warna lainnya untuk mengisi warna kulit dari tokoh pewayangan.



Gambar 29. Blok warna kulit potret tokoh wayang 1



Gambar 30. Blok warna kulit potret tokoh wayang 2

Setiap proses pewarnaan penggunaan minyak pengencer cat disarankan, sebab minyak pengencer cat inilah nanti yang menjaga kelembapan cat yang sudah membentuk gambar tokoh wayang tersebut bisa mudah ditransfer atau cetakkan pada media kanvas atau kertasnya.



Gambar 31. Blok warna kulit potret tokoh wayang 3



Gambar 32. Blok warna kulit potret tokoh wayang 4



Gambar 33. Blok warna kulit potret tokoh wayang 5

3) Mencetak pada media kanvas atau kertas

Setelah gambar cukup dan diperkirakan siap untuk dicetak, maka pastikan kebasahan cat cukup untuk membantu dalam proses transfer gambar dari telapak tangan pada kanvas atau kerta.



Gambar 34. Gambar telapak tangan dan kaki yang sudah siap untuk proses pencetakan pada kanvas atau kertas

Pertama siapkan kanvas atau kertas pada tempat yang bersih, kemudian tempelkan tangan yang sudah ada gambar potret tokoh wayang tersebut pada permukaan kanvas atau kertas sesuai dengan posisi yang diinginkan, lalu ditekan pelan-pelan.



Gambar 35. Gambar proses telapak tangan dicetakkan pada kanvas atau kertas

4) Hasil



Gambar 36. Hasil pencetakan pada kanvas gambar Dasamuko



Gambar 37. Hasil pencetakan pada kanvas gambar Semar, Gareng, Bagong



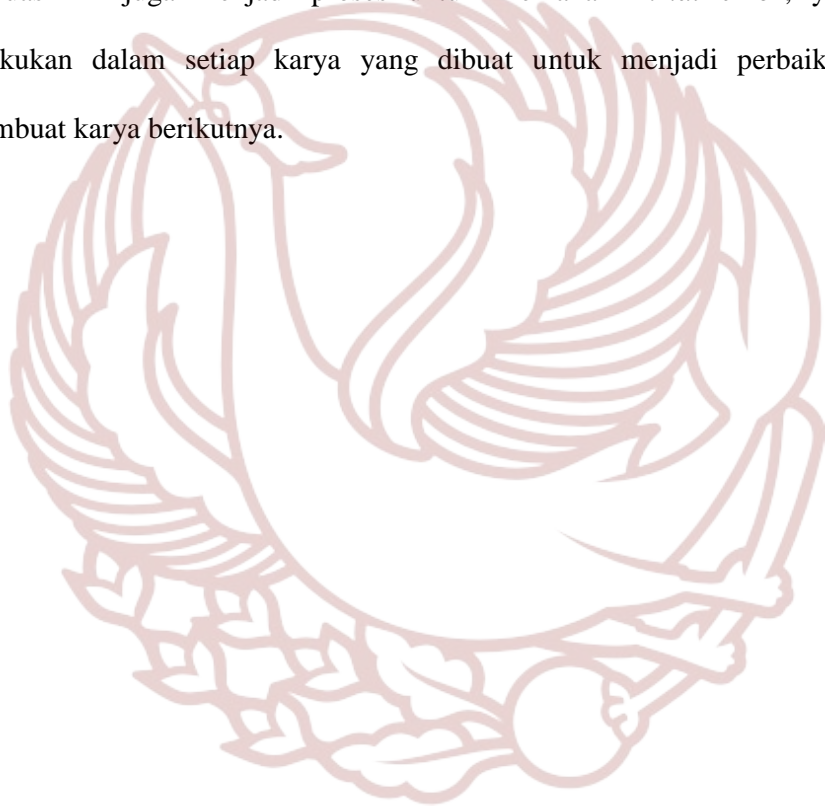
Gambar 38. Hasil pencetakan pada kanvas gambar Semar dan Petruk



Gambar 39. Hasil pencetakan pada kanvas gambar Bagong dan Gareng

b. Evaluasi dan Finishing

Setelah proses pembentukan selesai, dilakukan proses evaluasi salah satunya adalah perbaikan pada kain kanvas yang waktu dipergunakan sebagai media cetak sudah terpasang pada spanram, maka biasanya menjadi agak kendur setelah adanya proses mencetak dengan menekan-nekan permukaan kanvas.. Proses evaluasi ini juga menjadi proses untuk memahami *trial error*, yang telah dilakukan dalam setiap karya yang dibuat untuk menjadi perbaikan ketika membuat karya berikutnya.



BAB IV

DESKRIPSI KARYA

1. Karya Berjudul “Dasamuka”.



Gambar 40. Karya cetak telapak tangan bergambar potret tokoh wayang Dasamuko

Karya ini terinspirasi dari tokoh wayang Dasamuka, yang dikenal pula dengan nama Rahwana. Dasamuka dalam pewayangan dianggap sebagai lambang angkara murka, serakah, tamak, sekaligus lambang sifat ulet dalam mengejar cita-cita. Untuk mengejar keinginannya, selain ulet dan gigih, ia juga sering menghalalkan segala cara. Ia tega mengorbankan siapa pun, bukan hanya orang lain tapi juga keluarganya sendiri. Untuk menggambarkan kerakusan dan

ketamakannya, Dasamuka dilukiskan sebagai raksasa bermuka sepuluh. Nama lain Dasamuka yang populer adalah Rahwana. Dasamuka adalah raja Alengka, anak sulung Begawan Wisrawa dengan Dewi Sukesi. Dasamuka naik tahta menggantikan kakeknya, Prabu Sumali.

Karya berjudul “Dasamuka” ini dibentuk dari satu kali proses cetakan dengan telapak tangan. Konsentrasi visual dipilih hanya pada potret wajahnya, selain ada nilai artistic tersendiri namun juga dalam proses mempertimbangkan dengan komposisi lebar telapak tangan.

2. Karya Berjudul “Semar, Gareng, Bagong”



Gambar 41.

Karya cetak telapak tangan bergambar potret tokoh wayang Semar, Gareng, bagong

Karya berjudul ”Semar, Gareng, Bagong” Terisnpirasi dari bentuk artistik dari bentuk tokoh Punakawan. Tokoh Semar adalah tokoh pewayangan yang disegani oleh kawan maupun lawan Semar menjadi rujukan para kesatria untuk meminta nasihat dan menjadi tokoh yang dihormati. Namun karakter tetap rendah

hati, tidak sombong, jujur, dan tetap mengasihi sesame dapat menjadi contoh karakter yang baik dan contoh seorang kepala keluarga. Sedangkan Gareng dan Bagong merupakan anak-anak bagian dari keluarga Punakawan yang menghibur yang memiliki karekter pribadi berupa kelebihan dan kekurangan masing-masing

Visual karya ini menyandingkan potret tokoh Semar, Gareng dan bagong dalam bentuk cetakan telapak tangan yang berjumlah tiga yang saling berdekatan, sebagai gambaran hubungan sebuah keluarga.

3. Karya Berjudul “*Petruk lan Semar*”.



Gambar 42. Karya cetak telapak tangan bergambar potret tokoh wayang *Petruk lan Semar*

Karya ini terinspirasi dari tokoh Punokawan. Punakawan sendiri yang terdiri dari Semar Gareng, Petruk dan Bagong merupakan gambaran teman setia yang mengajak dan mengingatkan pada jalan yang terang.

Visual karya ini menyandingkan potret tokoh Semar dan Petruk dalam bentuk cetakan dua tangan yang bersanding. Menggambarkan hubungan kemanusiaan antara bapak dan anak.

4. Karya Berjudul “Gareng lan Bagong”.



Gambar 43. Karya cetak telapak kaki bergambar potret tokoh wayang Gareng lan Bagong

Sama seperti karya sebelumnya yaitu Semar lan Petruk, karya yang berjudul Gareng lan Bagong ini juga terinspirasi dari tokoh Punakawan. Punakawan sendiri yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk dan Bagong merupakan gambaran teman setia yang mengajak dan mengingatkan pada jalan yang terang.

Visual karya ini menyandingkan potret tokoh Gareng dan Bagong dalam bentuk cetakan dua tapak kaki yang bersanding. Menggambarkan hubungan persaudaraan.

BAB V

PENUTUP

A. Luaran Penelitian Artistik

Penelitian artistik dengan judul *Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang*, ini menghasilkan luaran berupa :

1. *Prototype* karya seni cetak atau seni grafis *monoprint*, memanfaatkan telapak tangan dan telapak kaki sebagai media cetak visual berupa potret tokoh wayang pada permukaan kanvas atau kertas
2. Artikel ilmiah yang diterbitkan pada salah satu jurnal ilmiah nasional.
3. Pendaftaran HKI

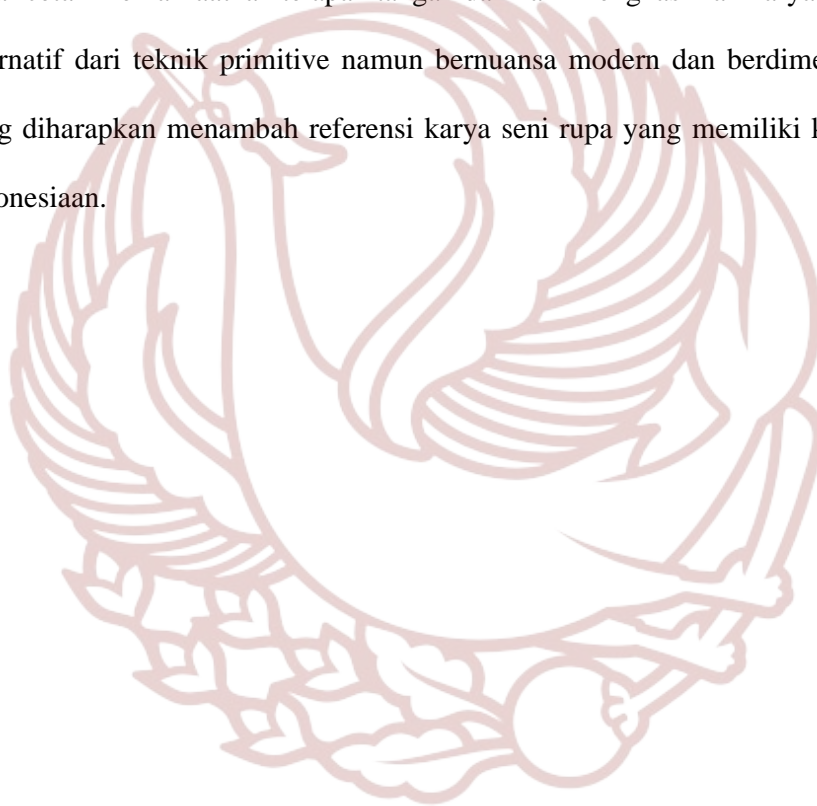
B. Kesimpulan

Penciptaan Karya Seni Rupa *Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang* ini secara umum sudah terpenuhi secara konsep, yaitu sebuah eksperimentasi cetak monoprint dengan menggabungkan antara teknik primitive cetak telapak tangan dan kaki, seni grafis alternatif dan visual wayang yang mewakili dimensi tradisi. Secara teknik telapak tangan dan kaki sebagai media atau master cetak yang diberi lukisan potret wayang ketika dicetakkan pada permukaan kanvas atau kertas berhasil menampilkan karakter bentuk tangan dan kaki yang didalamnya terdapat potret wayang.

Namun demikian perlu dilakukan lagi eksperimentasi yang dalam berkaitan dengan peluang lebih ditemukan teknik-teknik pembentukan yang lebih

bisa memunculkan *outline* bentuk yang lebih detil, namun tidak mengurangi karakter artistik dari teknik cetak telapak tangan dan kaki yang memiliki karakter dan keunikan sendiri

Pemilihan subyek visual berupa potret tokoh wayang, yang memiliki dimensi tradisi, dan dikawinkan dengan teknik *primitive*, pengembangan teknik dasar cetak memanfaatkan telapak tangan dan kaki menghasilkan karya seni grafis alternatif dari teknik *primitive* namun bernuansa modern dan berdimensi tradisi yang diharapkan menambah referensi karya seni rupa yang memiliki karakter ke Indonesiaan.



DAFTAR SUMBER

SUMBER PUTAKA

- Agus Ahmadi, 2014, *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*, Identifikasi Pola, Aneka Tatahan dan Sunggingannya, cetakan 1, ISI Surakarta Press.
- Agus Ahmadi, 1988, “Mengenal Wayang dan Asal-Usulnya (Meyang)”, Surakarta:Tiga Serangkai.
- Bernadeta Retno Muningsgar 2014, , pada tahun 2014 yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Mencetak Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi Caturharjo Ngaglik, Caturharjo, Sleman” *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta
- Much. Sofwan Zarkasi, 2007, *Figur Wayang Purwa dan Wayang Wong sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Komputer*, Laporan penelitian DIPA ISI Surakarta 2007.
- Much. Sofwan Zarkasi, 2007, *Studi Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Hot Print di Aatas Kaca*, Laporan penelitian DIPA ISI Surakarta 2008
- R.M. Sulardi, 1953, *GambarPrinjening Ringgit Purwa*, Balai Pustaka, Kementrian P P dan K. Surakarta
- Setengah Abad Seni Grafis Indonesia*, Jakarta, KPG(kepuustakaan Populer Gramedia) dan Bentara Budaya, 2000
- Humar, Sahman, 1993, ”Mengenal Dunia Seni Rupa”, IKIP Semarang Press.

SUMBER INTERNET

- Teguhrahardjo “ Dasamuko,” unduh oleh zarkasi 2019 dalam <http://teguhrahardjo.blogspot.com/2010/05/dasamuka-prabu-dasamuka-dalam.html>



Lampiran 1.

REKAPITULASI ANGGARAN PENELITIAN

NO	JENIS PENGELUARAN	VOLUME	BIAYA YANG DIUSULKAN
1	Honor Pengkarya dan Analisis Penelitian Dan tenaga bantu dari mahasiswa (Tenaga Bantu Karya dan tenaga bantu Pembuatan laporan)	sebutkan per jam per minggu beban kerja) sesuai SBU (dalam Rp.) A. Pengkarya 1 x 4 jam x 4 minggu x 6 bulan x @ Rp. 25.000 = Rp 2.400.000 + pjg 5% = Rp 2.520.000 B. Analisis Penelitian (1 x 4 jam x 4 minggu x 6 bulan x @Rp. 25.000 = Rp.2.400.000 + pjg 5% = Rp 2.520.000 C. Tenaga bantu karya dan laporan 2 orang x 4 jam x 6 Minggu @ Rp. 25.000 = Rp. 1.200.000	Rp. 6.240.000
2	Bahan habis pakai dan peralatan	I. Pengadaan Bahan Habis Pakai Satu paket Rp. 8.400.000	Rp. 7.626.800
3	Perjalanan	Transportasi dalam kota 2 org (@Rp. 500.000	Rp. 1.000.000
4	Lain-lain (publikasi, seminar, laporan atau yang lain)	Seminar, Publikasi, Laporan, Konsumsi satu paket Rp. 3.296.000	Rp. 3.164.000
			Rp. 18.030.800

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Penelitian

1. Honorarium

Honor	Honor/Jam (Rp)	Jam	Minggu	Honor Per 6 Bulan (Rp)		
				Biaya	PPH	Total Biaya
Tenaga analisis	25.000	4	24	2.400.000	5% (120.000)	2.520.000
Tenaga pengkarya	25.000	4	24	2.400.000	5% (120.000)	2.520.000
Jasa tenaga bantu karya	25.000	4	6	600.000		600.000
Jasa tenaga bantu laporan	25.000	4	6	600.000		600.000
Sub Total (Rp)						6.240.000

2. Bahan Habis Pakai dan Peralatan

Material	Justifikasi Pemakaian	Sat	Qty	Harga satuan	Harga Bahan dan Alat Penunjang (Rp)		
					Biaya	PPN	Biaya Keseluruhan
Cat Minyak winsor, Cadmium red deep	mengecat	buah	2	120.000	240.000	11,5% (163.300)	1.583.300
Cat Minyak winsor, Titanium white	mengecat	botol	2	120.000	240.000		
Cat Minyak winsor, Chrome Yellow	mengecat	botol	2	120.000	240.000		
Cat Minyak winsor, Cobalt blue	mengecat	buah	2	120.000	240.000		
Cat Minyak winsor, Black	mengecat	buah	2	120.000	240.000		
Cat Minyak winsor, Burnt umber	mengecat	buah	1	120.000	120.000		
Pengencer Cat Minyak (medium pengencer)	Mengencerkan cat Minyak	Botol	1	100.000	100.000		
Kuas ukuran 1	Menguas cat	buah	1	8.000	8.000	0%	8.000
Kuas ukuran 3	Menguas cat	buah	1	8.000	8.000	0%	8.000
Kuas ukuran 5	Menguas cat	buah	1	10.000	10.000	0%	10.000
Kertas gambar A3	material karya	lb	5	10.000	50.000	0%	50.000
Keping DVD	Simpan file	keping	5	3000	15.000	0%	15.000
Tempat DVD	Tempat DVD	buah	5	3000	15.000	0%	15.000
Kertas Stiker Cover	Cover DVD	paket	1	20.000	20.000	0%	20.000
Kanvas 4 meteran	material karya	Roll	10	250.000	2.500.000	11,5% (287.500)	2.787.500
Spanram ukuran 80 x 90 cm	material karya	buah	5	200.000	1.000.000	11,5% (115.000)	1.115.000
Spanram ukuran 60 x 70 cm	material karya	buah	3	150.000	450.000	0%	450.000
Pigura 80 x 90 cm	material karya	buah	5	200.000	1.000.000	11,5% (115.000)	1.115.000
Pigura 60 x 70 cm	material karya	buah	3	150.000	450.000	0%	450.000
Sub Total (Rp)							7.626.800

3. Perjalanan

Kegiatan	Justifikasi Perjalanan	Sat	Qty	Harga satuan	Biaya Perjalanan (Rp)		
					Pajak	Biaya	Total Biaya
Perjalanan dalam kota 2 orang @ 500.000	Koordinasi & angkut material	org	2	500.000	-	1.000.000	1.000.000
Sub Total (Rp)							1.000.000

4. Lain-lain

Kegiatan	Justifikasi Penggunaan	Sat	Qty	Harga satuan	Biaya Lain-lain (Rp)	
					PPH	Total Biaya
Kertas HVS 80S gr	Laporan	rim	2	40.000	-	80.000
Konsumsi rapat 2 org x 30.000 x 10 kali	rapat koordinasi	org/hari	20	30.000	2%	612.000
Konsumsi pembuatan karya 3 org x 30.000 x 10 kali	Buat Karya	org/hari	30	30.000	2%	918.000
Konsumsi pembuatan laporan 3 org x 30.000 x 10 kali	Buat Laporan	org/hari	30	30.000	2%	918.000
Materai	Administrasi	lbr	6	6.000	-	36.000
Revisi proposal		eks	1	20.000	-	20.000
Jilid laporan kemajuan		eks	2	15.000	-	30.000
Penggandaan laporan akhir		eks	2	50.000	-	100.000
Jilid laporan akhir		eks	2	15.000	-	30.000
Pendaftaran Seminar dan Pameran	publikasi ilmiah	paket	1	150.000	-	150.000
Katalog	publikasi ilmiah	eks	10	25.000	-	250.000
Poster	publikasi ilmiah	lbr	1	20.000	-	20.000
Sub Total (Rp)						3.164.000
					TOTAL	18.030.800

Lampiran 3

1. Biodata Peneliti (Ketua)

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn
2.	Jenis kelamin	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	Lektor
4.	NIP/NIK/Identitas lainnya	197311072006041002
5.	NIDN	0607117301
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta, 07-11-1973
7.	E-mail	sahabat_ubi@yahoo.co.id
8.	Nomor telepon/HP	08156734025
9.	Alamat Kantor	Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Jl. KH. Dewantara 19 Ketingan Jebres Surakarta
10.	Nomor Telepon/ Faks	(0271) 647658 / (0271) 646175
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1= 4 Mahasiswa
12.	Mata Kuliah Yang Diampu	1. Nirmana 2. Seni Rupa Eksperimental 3. Mix Media 4. Seni Grafis 5. Menggambar Model 6. Komputer Grafis 7. Fotografi 8. Ilustrasi

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta	Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Bidang Ilmu	Seni Rupa Murni (Seni Grafis)	Pengkajian Seni
Tahun Masuk – Lulus	1992 - 1999	2008 - 2010
Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	“Respons Terhadap Masalah Sosial dan Politik Sebagai Tema dalam Penciptaan Karya Seni Grafis”	”Eksistensi Karya Seni Rupa Potret Agus Suwage Tahun 1995-2009” (Kajian Kritik Seni Holistik)

Nama Pembimbing/ Promotor	Pembimbing I : Drs. Sun Ardi, SU. Pembimbing II : Drs. Harry Wibowo	Pembimbing : Prof.Dr. Dharsono, M.Sn.
------------------------------	--	--

C.Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2012	Perancangan Mainan “Odong-Odong”Sebagai Media Edukasi Tradisi Lokal Untuk Anak Usia 1-5 Tahun	HIBAH BERSAING 2012	Rp. 35.000.000
2.	2013	Karya Seni Rupa Wayang Beber dari Kertas Koran Sebagai Pengembangan Produk Kerajinan Souvenir Berbahan Kertas Koran di Surakarta Multiyear (tahun I)	HIBAH BERSAING TH I 2013	Rp. 45.000.000
	2014	Karya Seni Rupa Wayang Beber dari Kertas Koran Sebagai Pengembangan Produk Kerajinan Souvenir Berbahan Kertas Koran di Surakarta Multiyear (tahun II)	HIBAH BERSAING TH II 2014	Rp. 31.000.000
3	2015	Identitas Visual Untuk Destination Branding Kelurahan Baluwarti di Kawasan Surakarta Sebagai Kampung Wisata Budaya (Tahun I)	HIBAH BERSAING TH I 2015	Rp. 70.000.000
4	2016	Identitas Visual Untuk Destination Branding Kelurahan Baluwarti di Kawasan Surakarta Sebagai Kampung Wisata Budaya (Tahun II)	HIBAH BERSAING DAN TH II 2016	Rp. 70.000.000
5	2017	”Penciptaan Karya Seni Grafis Mono Print Abstraksi Figur Punokawan dengan Teknik STENLING (Menggabungkan Teknik Stencil dan Teknik Marbling)	DIPA 2017	Rp. 18.000.000

6	2018	Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik).	DIPA 2018	Rp. 18.000.000
---	------	---	-----------	----------------

A. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2016	Pembuatan Komik	Institusi	Rp 2.000.000,-
2	2017	Sebagai Juri lomba Bangun dan Hias gapuro dengan tajuk “Festival Gapuro Karanganyar 2017” Novembe 2017 SK No 382/IT6.2/PM/2018	-	-

B. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/ Tahun
1.	Artikel Ilmiah berjudul “Perancangan Mainan Odong-Odong Sebagai Media Edukasi Tradisi Lokal Untuk Anak Usia 1- 5 Tahun” pada <i>Jurnal Ilmiah BRIKOLASE</i> , Vol. 4, No. 1. 2012, hal 74-92.	BRICOLASE	<i>Jurnal Ilmiah</i> ISSN: 2087-0795 - <i>BRIKOLASE</i> , Vol. 4, No. 1. 2012, hal 74-92.
2.	Artikel Ilmiah berjudul “Pengembangan Souvenir Berbahan Kertas Koran Berupa Wayang Beber di Surakarta.” <i>BRIKOLASE</i> , Vol. V, No. 2. 2013, hal 13-26.	BRICOLASE	<i>Jurnal Ilmiah</i> ISSN: 2087-0795 - <i>BRIKOLASE</i> , Vol. V, No. 2. 2013, hal 13-26.
3	Artikel Ilmiah berjudul “Buku Tutorial Pembuatan Wayang Beber Kertas Koran Untuk Mendukung Program Ekonomi Kreatif Di Surakarta.” <i>ACINTYA</i> , Vol. 6, No. 1. Juni 2014, hal 71-78.	ACINTYA	<i>Jurnal Ilmiah</i> ISSN: 2085-2444 - <i>ACINTYA</i> , Vol. 6, No. 1. Juni 2014, hal 71-78.
4	Artikel Ilmiah berjudul “Perancangan Identitas Visual	BRICOLASE	- <i>Jurnal Ilmiah</i> ISSN. No2087-0795

	Kelurahan Baluwarti Sebagai Kampung Wisata Budaya Di Surakarta ”pada Jurnal Brikolase ISSN. No2087-0795 Vol. 7 NO.2, 2015		- Brikolase, Vol. 7 NO.2, 2015
--	--	--	--------------------------------

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam Lima 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Temu Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Pemateri Pelatihan Fotografi kerjasama dengan Dewan Kesenian Daerah Kab. Sragen	28-29 Desember 2013 di Pendopo rumah dinas Bupati Sragen	SK.No. 428/IT6.3/PM/2014
2	Pemateri dalam workshop seni rupa kreatif	18 – 19 Mei 2015 di TBJT Surakarta	

D. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				

E. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Wayang Beber Kertas Koran Pada Kanvas Dengan Teknik Kolase	2014	Karya Seni Terapan	C00201400459, 04 Februari 2014 / 076835
2	Kerajinan Souvenir, Karya Seni Rupa Wayang Beber Berbahan Kertas Koran Bekas	2017	Buku	EC00201706469, 11 Desember 2017/ 06231

F. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis rekayasa sosial lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat penerapan	Respon Masyarakat
1				

G. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan usulan Penelitian Artistik (DIPA ISI Ska 2019)

Surakarta, 20 Oktober 2019



Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn
NIP: 197311072006041002



2. Biodata Peneliti (Anggota)

A. Identitas Diri Anggota

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Bening Tri Suwasono, S.Sn., M. Sn
2.	Jenis kelamin	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	-
4.	NIP/NIK/Identitas lainnya	198407022019031006
5.	NIDN	0602078405
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Grobogan, 02 Juli 1984
7.	E-mail	bening_trisuwasono@yahoo.co.id
8.	Nomor telepon/HP	085647079084
9.	Alamat Kantor	Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Jl. KH. Dewantara 19 Kentingan Jebres Surakarta
10.	Nomor Telepon/ Faks	(0271) 647658 / (0271) 646175
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1= - orang; S-2= - orang; S-3= - orang
12.	Mata Kuliah Yang Diampu	1. Ornamaen II 2. Bagan Teknik 3. Kapita Selekta Senjata Tradisional

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Institut Seni Indonesia Surakarta	Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Surakarta
Bidang Ilmu	Kriya Seni	Pengkajian Seni Rupa
Tahun Masuk – Lulus	2002-2007	2010-2014
Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Kajian Bentuk Ornamen Pada Bangunan Induk Kelenteng Sam Poo Kong, Gua Batu, Semarang	Analisis Banding Topeng, Klaten, Surakarta, dan Yogyakarta
Nama Pembimbing/ Promotor	Drs. Henry Cholis, M.Sn	Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum.

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2016	Studi Wayang Beber	Mandiri	Rp. 3.000.000
2.	2015	Analisis Wayang Beber Koleksi Pura Mangkunegaran	Mandiri	Rp. 4.000.000,-
3	2014	Ragam Topeng Tradisi di Surakarta	Mandiri	Rp. 3.000.000
4	2017	Pemanfaatan Gambar Wayang Beber Pada Produk Kreatif	DRPM	Rp. 20.000.000

H. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2016	Pembuatan Komik	Institusi	Rp 2.000.000,-
2	2015	Pelatihan Pembuatan Gambar Ilustrasi dengan Menggunakan Software Corel Draw	Institusi	Rp. 2.000.000

I. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1.	Rupa Topeng Klaten Koleksi Bambang Suwarno	Dewa Ruci/ ISI Ska	1/I/ 2014
2.	Topeng Surakarta Koleksi Museum Kraton Surakarta	Kemadha/ Jurnal DKV	2/1/2016
3	Pemanfaatan Gambar Wayang Beber Pada Produk Kreatif	Ornamen/ Jurnal Kriya	2/2/2018

J. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam Lima 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Temu Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional dan Call For Paper (Pengembangan Jejaring Dalam Rangka Ekspansi Pangsa Pasar Internasional)	Pemanfaatan Gambar Wayang Beber Pada Produk Kreatif	23 September 2017/ Hotel Sahid Jaya

K. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				

L. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				

M. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis rekayasa sosial lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat penerapan	Respon Masyarakat
1				

N. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Mendapatkan penghargaan dari Kementerian Pemuda dan Olahraga RI pada acara kreatifitas Pemuda bidang Seni)	Kementerian Pemuda dan Olahraga	2007
2	Pemenang II Lomba Desain Batik Kabupaten Grobogan	Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Grobogan	2010
3	Pemenang I Lomba Desain Batik Kabupaten Ngawi	Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Ngawi	2011
4	Pemenang II lomba desain motif batik Bank Jatim	Bank Jatim	2013

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan usulan Penelitian Artistik (DIPA ISI Ska 2019)

Surakarta, 20 Oktober 2019



Bening Tri Suwasono, M.Sn
NIP: 198407022019031006



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

CETAK TELAPAK TANGAN DAN KAKI SEBAGAI STRATEGI KREATIF PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA POTRET TOKOH WAYANG

Oleh : Much. Sofwan Zarkasi & Bening Tri Suwasono

Ringkasan

Penelitian artistik yang mengambil judul *Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang*, tahun 2019 oleh Much. Sofwan Zarkasi dan Bening Tri Suwasono ini, didasari adanya peluang yang ada terkait kreatifitas dan eksperimenasi pada karya seni rupa yang memanfaatkan teknik cetak mencetak. Salah satunya adalah menciptakan karya seni grafis *monoprint* dengan proses cetak *primitivememfaatkan* telapak tangan dan tapak kaki, untuk memunculkan gambar tokoh wayang pada permukaan kanvas atau kertas. Maka penelitian ini bertujuan untuk membuka peluang selebih-lebarnya terkait kreatifitas pada karya seni rupa cetak mencetak. Metode yang diterapkan dalam penelitian artistik berupa penciptaan karya ini adalah metode penciptaan dari L.H. Chapman yang membagi tiga tahapan dalam proses penciptaan, yaitu 1) Menemukan Gagasan, 2) Menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, 3) visualisasi pada media. Eksperimentasi pada proses penciptaan ini adalah teknik cetak telapak tangan dan tapak kaki pada permukaan kanvas atau kertas, yang hasilnya adalah karya seni grafis *monoprint* berupa cetakan gambar yang memiliki karakter unik yaitu memunculkan bentuk cetakan tangan atau tapak kaki yang di dalamnya terdapat gambar potret tokoh wayang. Diharapkan *Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang* yang berdimensi tradisi ini bisa memberi keragaman inovasi baik teknik maupun bentuk pada perkembangan karya seni rupa terutama seni cetak mencetak.

Kata kunci: Cetak, Telapak, Tangan, Kaki, Seni Rupa.

Pendahuluan

Perkembangan seni cetak mencetak sebagai salah satu bagian dari seni *fine art*, yang mengedepankan kebutuhan berkreasi seni muncul dari dalam diri seniman, telah mengalami banyak perkembangan, baik dari segi bentuk teknik dan media. Meskipun salah satu karakter seni cetak adalah bersifat bisa diperbanyak atau duplikasi, namun bisa juga bersifat *monoprint*, yang memanfaatkan sistem cetak menghasilkan satu cetakan dari tidak bersifat duplikasi.

Seni cetak mencetak yang berkembang sekarang telah membuka peluang terbukanya ide-ide kreatif terkait bentuk, teknik dan media yang digunakan dalam berkarya seni. Pada penelitian artistik ini, ingin memanfaatkan apa yang sudah diberikan oleh Allah SWT, yaitu anggota badan yang sempurna, seperti telapak tangan dan tapak kaki sebagai media cetak yang menghasilkan karakter unik dalam visual hasil cetaknya. Cetak telapak tangan dan kaki sendiri merupakan teknik cetak primitif yang mana sudah dilakukan oleh orang-orang primitif yaitu orang-orang prasejarah ketika mengekspresikan sesuatu pada dinding-dinding gua atau batu.

Di tengah-tengah arus globalisasi yang ukur sekali dibuang, muncul beberapa kecenderungan untuk menemukan kembali *Indonesian Heritage* sebagai pola pengakuan jati diri dan refleksi identitas pribadi bangsa Indonesia. Untuk menjawab hal tersebut pilihan potret tokoh wayang sebagai visual gambar pada cetakan telapak tangan dan kaki, menjadi kenangan sendiri, sebab karya seni cetak ini menjadi karya seni rupa yang tidak meninggalkan dimensi seni tradisi yang bernilai Indonesia.

Maka melalui anggota badan yaitu telapak tangan dan kakisebagai media cetak dilakukan eksperimenasi terkait teknik, media, maupun bentuk karya seni rupa yang diciptakan. Cetak telapak tangan dan kaki memiliki karakter berupa adanya cetakan lima jari yang memiliki ruas-ruas, kemudian garis-garis, tulang akan tetap tampak dan menjadi karakter visual yang unik. Begitupun telapak kaki, yang memiliki bentuk yang khas dengan bidang oval tapak kaki dan jari-jari pendek di ujungnya.

Pada penelitian artistik ini telapak tangan dan telapak kaki dilukis wajah tokoh wayang secara manual dengan menggunakan cat minyak, dan kemudian setelah lukisan pada telapak tangan dan kaki selesai kemudian dicetakkan atau di *stempelkan* pada permukaan media kanvas atau kertas, dengan ditekan pelan-pelan agar semua permukaan telapak tangan atau kaki yang dilukis dapat tercetak seluruhnya pada media.

Berdasarkan hal tersebut penelitian penciptaan artistik ini mengambil judul *Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang*. Karya inovasi seni rupa memanfaatkan media telapak tangan dan kaki dan hasilnya *monoprint* potret tokoh wayang dalam telapak tangan atau kaki ini diharapkan dapat menjadi pengayaan nilai artistik baik dari segi teknik dan bentuk dalam karya seni cetak mencetak.

Tujuan

Tujuan khusus dari penelitian yang mengambil judul "*Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang*", adalah melakukan penelitian artistik melalui proses penciptaan karya seni cetak atau seni grafis *monoprint*, yang memanfaatkan telapak tangan dan telapak kaki sebagai media cetak visual berupa potret tokoh wayang pada permukaan kanvas atau kertas. Diharapkan hasil penelitian ini mampu menginspirasi seniman atau perupa untuk selalu berkarya dan bereksperimentasi menghasilkan karya-karya seninya yang kreatif, sehingga perkembangan karya seni rupa semakin kaya berkembang.

Kesimpulan

Penciptaan Karya Seni Rupa *Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang* ini secara umum sudah terpenuhi secara konsep, yaitu sebuah eksperimenasi cetak *monoprint* dengan menggabungkan antara teknik primitif cetak telapak tangan, seni grafis alternatif dan visual wayang yang mewakili dimensi tradisi. Secara teknik telapak tangan sebagai media atau master cetak yang diberi lukisan potret wayang ketika dicetakkan pada permukaan kanvas atau kertas berhasil menampilkan karakter bentuk tangan yang didalamnya terdapat potret wayang.

Namun demikian perlu dilakukan lagi eksperimenasi yang dalam berkaitan dengan peluang lebih ditemukan teknik-teknik pembentukan yang lebih bisa memunculkan *outline* bentuk yang lebih detail, namun tidak mengurangi karakter artistik dari teknik cetak telapak tangan dan kaki yang memiliki karakter dan kenangan sendiri.

Pemilihan subyek visual berupa potret tokoh wayang, yang memiliki dimensi tradisi, dan dikawinkan dengan teknik *primitif*, pengembangan teknik, dasar cetak memanfaatkan telapak tangan dan kaki menghasilkan karya seni grafis alternatif dari teknik primitif namun bernuansa modern dan berdimensi tradisi yang diharapkan menambah referensi karya seni rupa yang memiliki karakter ke Indonesia.

Metode Penelitian

A. Pembentukan

1) Membuat sket

Pertama sketsa potret tokoh wayang digambar pada telapak tangan dengan menggunakan cat minyak secara tipis, bisa menggunakan cat yang berwarna ringan putih atau kuning untuk menentukan komposisi proporsi gambar dengan lebar telapak tangan. Baru kemudian diulangi dengan warna hitam. Namun bila memang sudah yakin perencanaan proporsi dan komposisi gambar pada telapak tangan, maka sket gambar bisa langsung menggunakan warna hitam.

Adapun cat warna hitam dipilih untuk membuat sket awal karena cat minyak ini bersifat tidak mudah kering, jadi agak sulit ketika melakukan proses *outline* bentuk diakhir dengan sistim menampuk cat ketika sama-sama basah. Garis *outline* bentuk hitam bila ditaripkan pada warna latarbelakang tidak maksimal akan akan bercampur dengan warna sebelumnya. Namun di akhir proses nanti pendefinisian *outline* garis hitam tetap dilakukan untuk proses merapikan bentuk dan karakter.



Gambar 1.
proses sketsa
pada telapak tangan
atau telapak kaki

2) Mencetak pada media kanvas atau kertas

Setelah gambar dicup dan diperkirakan siap untuk dicetak, maka pastikan kebersihan cat cukup untuk membantu dalam proses transfer gambar dari telapak tangan pada kanvas atau kertas. Pertama siapkan kanvas atau kertas pada tempat yang bersih, kemudian tempelkan tangan yang sudah ada gambar potret tokoh wayang tersebut pada permukaan kanvas atau kertas sesuai dengan posisi yang diinginkan, lalu ditekan pelan-pelan.



Gambar 2.
proses mewarna
pada telapak tangan
atau telapak kaki

B. Evaluasi dan Finishing

Setelah proses pembentukan selesai, dilakukan proses evaluasi salah satunya adalah perbaikan pada kanvas yang waktu dipergunakan sebagai media cetak sudah terpasang pada *stapram*, maka biasanya menjadi agak kendor setelah adanya proses mencetak dengan menekan-nekan permukaan kanvas. Proses evaluasi ini juga menjadi proses untuk memahami *trial error*, yang telah dilakukan dalam setiap karya yang dibuat untuk menjadi perbaikan ketika membuat karya berikutnya.

Hasil yang Dicapai



Gambar 1. proses sketsa pada telapak tangan atau telapak kaki

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201974271, 4 Oktober 2019

Pencipta

Nama : Bening Tri Suwasono, Much Solwan Zulkasi,

Alamat : Majapahit Utama 1 Bonorejo /03/16 Nusukan Banjarsari, Surakarta,
Jawa Tengah, 57135

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : Institut Seni Indonesia Surakarta

Alamat : Jl. Ki Hajar Dewantara 19 Kentingan Jebres, Surakarta, Jawa
Tengah, 57126

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Karya Seni Rupa

Judul Ciptaan : DASAMUKA

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 23 September 2019, di Surakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000157321

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: EC00201974272, 4 Oktober 2019
Pencipta	
Nama	: Bening Tri Suwasono, Much Sofwan Zarkasi,
Alamat	: Majapahit Utama 1 Bonorejo /03/16 Nusukan Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah, 57135
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Institut Seni Indonesia Surakarta
Alamat	: Wirengan 03/04 Baluarti Pasar Kliwon, Surakarta, Jawa Tengah, 57144
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Karya Seni Rupa
Judul Ciptaan	: SEMAR LAN PETRUK
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 23 September 2019, di Surakarta
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan	: 000157322

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001